

### COMPRE, VENDA, ESPECULE!

Sabe aquela propriedade que falta para você completar um grupo e que está com o adversário? Você pode a qualquer momento do jogo fazer uma oferta pela propriedade tão desejada, desde que esta propriedade não tenha construções.

Todos os jogadores podem comprar ou vender propriedades a qualquer momento. Caso alguém queira negociar uma propriedade com imóveis, primeiramente o jogador deverá vender as casas ou o hotel ao banco pela metade do valor pago, para só então negociar o Título de Posse.

### ESTÁ FICANDO SEM DINHEIRO? CALMA, AINDA HÁ SOLUÇÃO!

Todos os pagamentos para o banco e entre os jogadores deverão ser feitos em dinheiro. Se não tiver mais dinheiro, obedeça à seguinte ordem de negociação:

1. Desfaça-se das casas e hotéis de suas propriedades, vendendo ao banco pela metade do preço indicado no Título de Posse;

2. Negocie suas propriedades com outros jogadores. Se ninguém tiver interesse, venda ao banco pelo preço indicado no tabuleiro.

No Banco Imobiliário Júnior os empréstimos NÃO são permitidos.

### A FALÊNCIA

Se mesmo após vender casas, hotéis, shoppings e negociar propriedades você não conseguir dinheiro para honrar suas dívidas, considere-se falido. Entregue todo o dinheiro que sobrou a quem você deve. Caso ainda falte dinheiro a receber, o credor fica no prejuízo.

### O GRANDE MILIONÁRIO!

Quando apenas um dos jogadores não tiver ido à falência ele se tornará o grande vencedor.

### REGRAS OPCIONAIS – JOGO CURTO

As regras opcionais abaixo podem ser utilizadas da forma como desejar: combinadas ou em partes, com o objetivo de tornar o jogo mais rápido e mais ao seu gosto. Divirta-se!

- Final alternativo: Vence quem tiver mais dinheiro contando a venda de propriedades e imóveis ao banco.

- Antes de começar o jogo, embaralhe todas as cartas (ou parte delas) e distribua em igual quantidade a cada jogador. As propriedades que os jogadores tiverem interesse deverão ser pagas ao banco pelo valor indicado no tabuleiro.

- Bastam apenas 2 Títulos de Posse da mesma cor ou do mesmo símbolo para começar a construir casas, hotéis e shoppings.

- Você pode sair da Detenção após a primeira rodada sem jogar, pagando a fiança ao banqueiro.

- Jogo contra o relógio: determine o tempo para o jogo, por exemplo, 1 hora. Ao final deste tempo vence quem tiver mais dinheiro (após a venda de propriedades e casas ao banco). Em caso de empate, decida quem vencerá nos dados.

Leia antes  
de jogar!

# Manual de Instruções



FABRICADO POR: 43.916.618/0001-09 SOB ENCOMENDA DE:  
MANUFATURA DE BRINQUEDOS ESTRELA S/A  
C.N.P.J.: 61.082.004/0005-84  
RUA ROUPEN TRUMAN, 375 - BLOCO A  
BARRIO BARÃO ATALIBA NOGUEIRA  
CEP: 13986-000 - ITAPIRA - SÃO PAULO  
INDÚSTRIA BRASILEIRA - MADE IN BRAZIL  
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.



A PARTIR  
DE 6 ANOS



## DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

### CONTÉM:

01 tabuleiro, 24 Títulos de Posse, 32 cartões Sorte ou Revés, 380 Notas, 50 casas, 02 dados, 6 peões plásticos e 01 Manual de Instruções.

Compre, venda e administre imóveis! Divirta-se com o Novo Banco Imobiliário Jr., que traz uma mecânica diferenciada e mais divertida para as crianças. Com novos terrenos, novas oportunidades e valores mais próximos à realidade, a brincadeira ficará ainda mais divertida. Compre uma casa na Praça da Sé, alugue um prédio na Avenida Recife, visite e compre a ponte Rio-Niterói. Cada lugar é valioso para você alcançar o objetivo final! Mas tome cuidado, pois caso você tenha azar pode ir para o xilindró! Essa é sua oportunidade de tornar-se um grande milionário. Bons negócios!

### OBJETIVO

Conquistar a maior fortuna do jogo, sendo o único jogador a não ir à falência.

### PREPARAÇÃO

Em uma superfície plana abra o tabuleiro. Cada jogador deverá escolher o peão de sua preferência e posicioná-lo na casa INÍCIO. Coloque as cartas Sorte ou Revés já embaralhadas no espaço indicado no tabuleiro. Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Ele será o responsável por pagamentos e recebimentos do banco, entrega de títulos de posse e de casas. Caso o banqueiro esteja jogando, ele não deve misturar o seu dinheiro com o do banco. Para facilitar o início do jogo, organize os Títulos de Posse por cor e deixe-os com o banqueiro. O banqueiro deve distribuir no início do jogo a seguinte quantia em dinheiro:

8 notas de \$ 1.000  
10 notas de \$ 5.000  
10 notas de \$ 10.000  
8 notas de \$ 50.000  
6 notas de \$ 100.000  
2 notas de \$ 200.000  
2 notas de \$ 500.000  
As demais notas ficam no banco.

### COMEÇA O JOGO

Dispute nos dados quem será o primeiro a jogar. Quem tirar o maior número nos dados começa o jogo, seguido pelo jogador à esquerda e assim por diante. O primeiro jogador lança os dados novamente, avança o número de casas da soma dos dois dados e cumpre o que indica a casa. Caso um jogador

tire nos dados dois números iguais, ele deve movimentar seu peão novamente. Mas cuidado! Caso tire dois números iguais três vezes seguidas, o apressadinho vai para a Detenção! (veja as instruções a seguir).

### MOVIMENTANDO SEU PEÃO

Ao cair em uma propriedade ou companhia SEM DONO, você pode comprá-la pelo preço indicado no tabuleiro. Entregue o dinheiro ao banqueiro, que fará a entrega do Título de Posse. Na casa "Compra Livre" você deverá comprar uma propriedade de outro jogador pagando 3 vezes o preço original do terreno, contanto que não tenham casas nem hotéis construídos. Caso caia na casa "Construtora", você deverá construir uma casa, hotel ou shopping em uma das propriedade que você possuiu todas as cores ou símbolos do grupo. A casa FERIADO é aquele momento de descanso tão merecido após tantos negócios. Ao parar nesta casa não é preciso fazer nada.

### CASA "INÍCIO"

Sempre que seu peão passar pela casa Início ou parar, receba seu "pró-labore" – um pagamento por serviços prestados – no valor de \$ 200.000. Não deixe de lembrar o banqueiro de pagá-lo, pois se você não pegar o seu dinheiro até o final da sua jogada, não poderá recuperá-lo depois.

### SORTE OU REVÉS

Ao parar em uma casa Sorte ou Revés, sorteie uma carta deste monte e cumpra o que indica a carta. Em seguida, devolva a carta para o final da pilha, exceto quando tirar a carta Habeas Corpus ou carta Compra Livre,

que podem ser utilizados no momento que desejar (quando utilizadas, devolvê-las ao monte). A carta Habeas Corpus permite que você saia da prisão sem precisar tirar uma dupla nos dados ou pagar a fiança. Você pode utilizá-la quando quiser ou mesmo vendê-la a outro jogador por valor a ser negociado.

### DETENÇÃO

Existem três formas de ir para o xilindró:

- Tirando dois números iguais por três vezes ou  
- Caindo na casa "Entre no camburão e vá para a Detenção" ou

- Tirando a carta Oportunidade "Entre no camburão e vá para a Detenção"

Se acontecer uma destas situações mova seu peão até a casa "Detenção", sem receber seu "pró-labore" da casa Início e deverá ficar até 3 rodadas sem jogar.

Mas fique tranquilo, você pode se livrar dessa antes disso! Há três formas de sair da Detenção:

- Tirando uma dupla nos dados ou  
- Pagando \$50.000 de fiança na terceira rodada após a 3ª tentativa de tirar uma dupla nos dados e não conseguir ou  
- Utilizando a carta de Oportunidade "Habeas Corpus".

Se o seu peão parar na casa Detenção não há com o que se preocupar, pois estará apenas fazendo uma visitinha.

### CHEGOU A HORA DE FICAR RICO!

O Banco Imobiliário Júnior conta com 2 tipos de Títulos de Posse que podem ser comprados e que farão você ganhar muito dinheiro: propriedades e companhias.

### PROPRIEDADES

As propriedades são ruas, praças ou bairros que podem ser compradas sempre que cair em uma dessas casas, caso ela não tenha dono. Como proprietário, você deverá cobrar o aluguel dos jogadores que pararem em sua propriedade. Este valor está indicado em seu Título de Posse.

Caso pare na propriedade de outro jogador, será você quem deverá pagar o aluguel.

### COMPANHIAS

Diversificar é a palavra de ordem no mundo dos negócios. As companhias são empresas

de diferentes ramos que podem proporcionar muito lucro a seu proprietário. São 6 companhias: Força e Luz, Água e Saneamento, Petrolífera, Mineração; além dos Créditos de Carbono e Empresas Pontocom. Caso você seja o proprietário de uma companhia e alguém parar em sua propriedade, multiplique o número tirado nos dados pela quantia indicada no Título de Posse.

Você não poderá construir casas ou hotéis em uma companhia, mas quando for proprietário de todas as companhias o valor da taxa será o dobro do indicado na carta.

### VALORIZANDO SEUS TERRENOS

**Casas, Hotéis e Shoppings:** As propriedades do jogo são divididas em grupos de cores e também em grupos de símbolos, indicados no tabuleiro e nos Títulos de Posse. Quando conseguir ter todas as propriedades do mesmo grupo de cores, você terá direito a construir imóveis, sempre na sua vez de jogar. O valor de compra de cada casa é informado no Título de Posse. Caso você tenha títulos com o mesmo símbolo, mas com cores diferentes, você também poderá construir imóveis. Como por exemplo:

Casa	Cor	SÍMBOLO
Av. Ipiranga	Roxa	Roleta
Praça da Sé	Azul	Roleta
Av. do Contorno	Laranja	Roleta

Em cada propriedade, você pode construir uma casa, em seguida um hotel e finalmente, um shopping. Para construir uma casa, coloque uma peça na propriedade; para construir um hotel, encaixe uma segunda casa em cima da primeira e, para construir um shopping, encaixe a terceira casa em cima das outras duas.



DADO



PEÃO



AMPULHETA



CARTAS



TABULEIRO



ROLETA